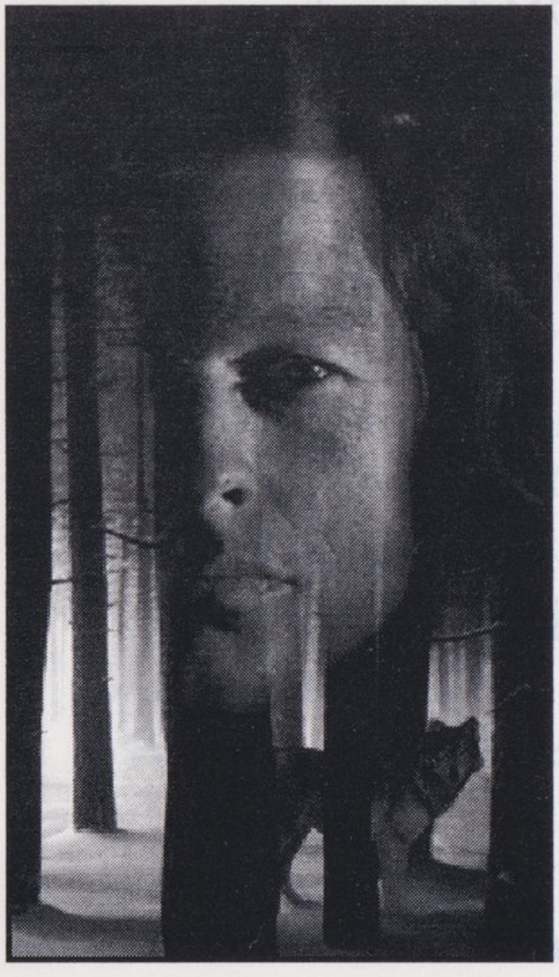
EIN GABRIEL KNIGHT® – KRIMI

THE BEAST WITHIN

DEUTSCH

SIERRA®

Inhalts-verzeichnis



INSTALLATION DES SPIELS 2
Windows 2
DOS 3
Macintosh 3

GABRIEL KNIGHT UND GRACE NAKIMURA . . 4

SPIELSTRATEGIE 6

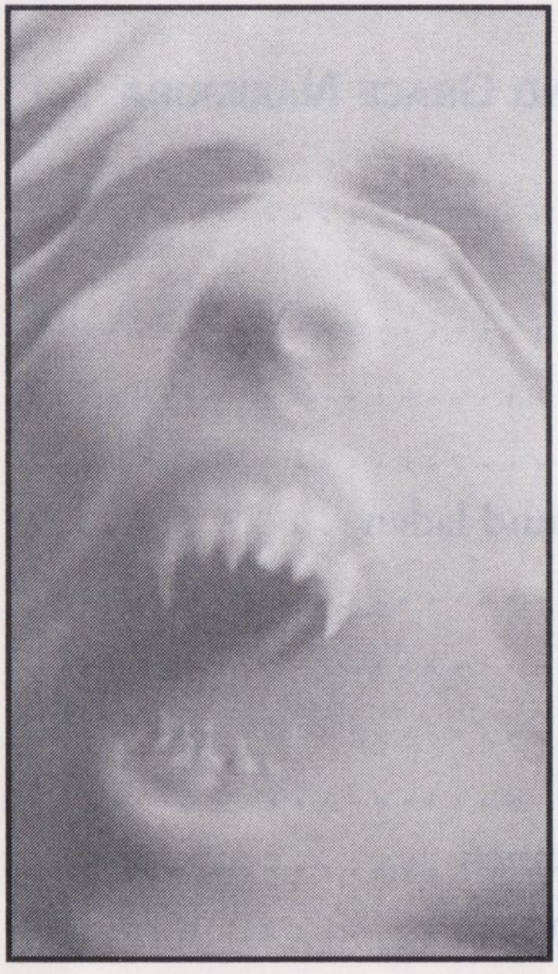
DIE STEUERUNG 8
Cursor 8
Die Steuerleiste 8
Das Spiel speichern und laden 9
Verhör 10
Die Spielsteuerung 11
Inventar 11
Der Filmprojektor 12
Ihre Indizien aufzeichnen 12
Die Karten-Steuerung 13

KUNDENDIENST 14

GARANTIEKARTE 15

MITWIRKENDE 18

Installation des Spiels



Windows '95-Installation

1 Starten Sie Windows '95.

2. Legen Sie die *Gabriel-Knight*-Disk in Ihr CD-ROM-Laufwerk.
3. Folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm.

Windows 3.1-Installation

1. Starten Sie Windows.
2. Legen Sie die *Gabriel-Knight*-Disk in Ihr CD-ROM-Laufwerk.
3. Im [Datei]-Menü wählen Sie [Ausführen].
4. Tippen Sie «D:\SETUP.EXE», und drücken Sie [ENTER], oder klicken Sie auf Ok.

   (Falls Ihr CD-ROM-Laufwerk nicht «D» heißt, nehmen Sie statt dessen den entsprechenden Buchstaben.)
5. Folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm.

DOS-Installation

1. Legen Sie die *Gabriel-Knight*-Disk in Ihr CD-ROM-Laufwerk.
2. Am DOS-Prompt, tippen Sie «D:» ein und drücken [ENTER].
   Dann tippen Sie «CD\» und drücken [ENTER].
   Dann tippen Sie «INSTALL» und drücken [ENTER].
   (Falls Ihr CD-ROM-Laufwerk nicht «D» heißt, nehmen Sie statt dessen den entsprechenden Buchstaben.)
3. Folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm.

Macintosh-Installation

Laden und spielen

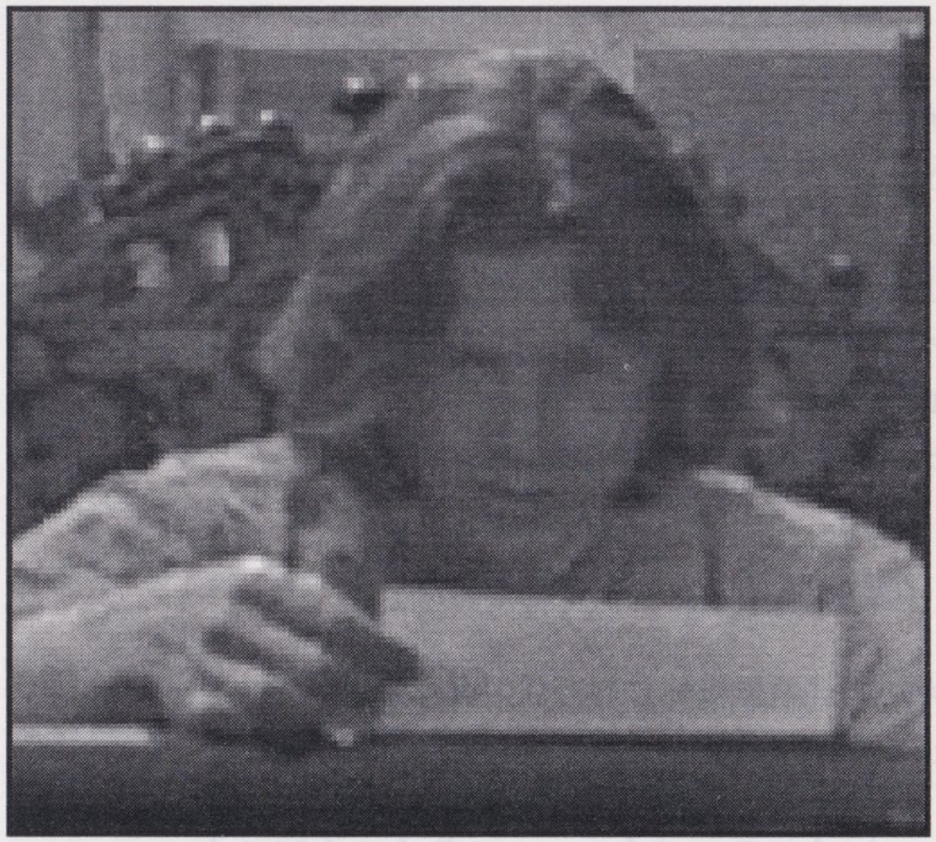
1. Legen Sie die *Gabriel-Knight*-Disk in Ihr CD-ROM-Laufwerk.
2. Um Systemdateien zu installieren, schauen Sie unter «SYSTEMDATEIEN INSTALLIEREN» nach.
3. Starten Sie die Anwendung mit der Bezeichnung «*Gabriel Knight*».

Systemdateien installieren

1. Öffnen Sie den «WICHTIGE-Systemdateien»-Ordner (IMPORTANT System Files) auf der Spiel-CD.
2. Ziehen Sie alle Items aus diesem Ordner in Ihren System-Ordner.
3. Starten Sie Ihren Macintosh neu.

Schnelleres Spiel

1. Ziehen Sie den «Gabriel Knight HD»-Ordner auf Ihre Festplatte.
2. Öffnen Sie den kopierten Ordner.
3. Starten Sie die Anwendung mit der Bezeichnung «*Gabriel Knight* HD».



Willkommen in der dunklen und einsamen Welt der Schattenjäger. Als wir das letzte Mal mit Gabriel Knight* durch das Zwielicht gereist sind, recherchierte er in New Orleans für ein Buch über Okkultismus. Bei seinen Nachforschungen erfuhr Gabriel etwas mehr über Voodoo als er jemals wissen wollte — und auch über sein eigenes Schicksal.

Das vergangene Jahr verbrachte er auf dem Schloß seiner Familie in Deutschland, wo er eine sehr freie, fiktive Geschichte über seine Erfahrungen mit dem Übernatürlichen schrieb. Aber Gabriel wird schon bald entdecken, daß seine Zukunft als Schattenjäger ihm nicht viel Zeit läßt. Wenn Gabriel sich seinem Schicksal nicht stellt, holt es ihn ein. Ganz egal, wo er gerade ist. Und es klopft schon an die Tür.

* *Gabriel Knight: Sins of the Fathers* *ist von Sierra On-Line auf CD erhältlich.*

Grace Nakimura verbrachte das letzte Jahr damit, Gabriels Buchladen in New Orleans zu leiten. Das war nicht gerade besonders aufregend für Grace, die viel Erfahrung in Recherche hat, und deren Arbeit vor einem Jahr Gabriel die entscheidende Hilfestellung bei der Aufklärung der Voodoo-Morde gab. Zu Hause versauern zu müssen, während Gabriel kitschige Romane ohne jeden intellektuellen Wert schreibt — das ist eine Beleidigung.

Doch obwohl sie es noch nicht weiß, ist Graces Schicksal unentwirrbar mit dem Schicksal von Gabriel Knight verbunden. Bald werden Gabriels Nachforschungen in einer anderen Welt Grace aus ihrer eigenen herausreißen. Grace Nakimura wird sich gegen übernatürliche Mächte behaupten müssen, die so mächtig sind, daß sie sogar einen Schattenjäger an den Rand des ewigen Verderbens bringen können.

Spiel-strategie

In einigen Kapiteln werden Sie Gabriel Knight steuern, in anderen Kapiteln Grace Nakimura. Gabriel und Grace müssen unabhängig voneinander agieren, um die Wolf-Morde aufzuklären. Jedes Kapitel endet, wenn Sie bestimmte Aufgaben erledigt haben, daher ist Ihre Strategie wichtig für Ihre Fortschritte im Spiel.

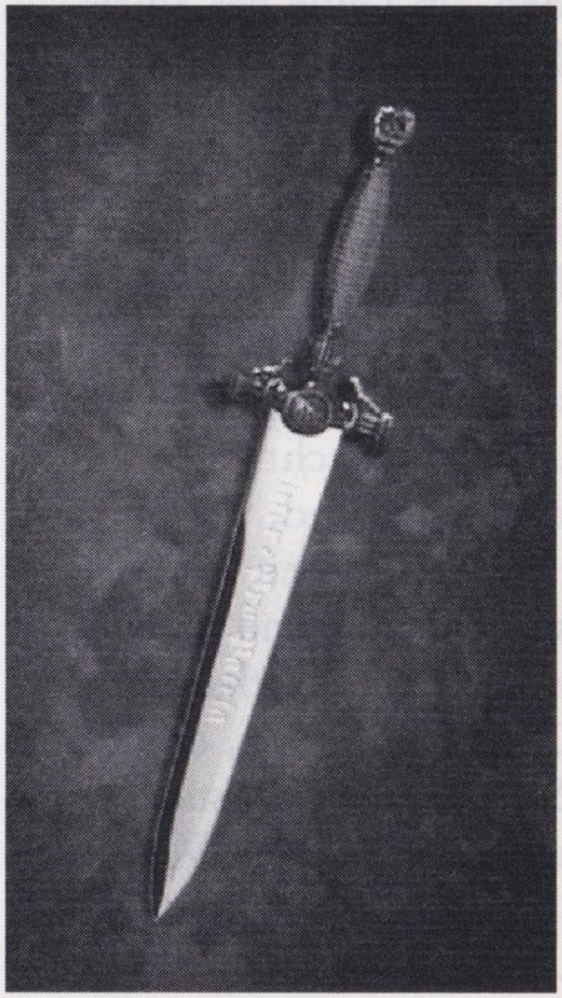
Besuchen Sie alle Schauplätze, die Ihnen zugänglich sind, und schauen Sie alles an. Ihr Cursor wird sich verändern, sobald Sie ihn über einen Gegenstand bewegen, mit dem Ihr Charakter etwas anfangen kann. Wenn dies geschieht, sollten Sie den Gegenstand anklicken. Falls Sie das Objekt nehmen können, zögern Sie nicht, es einzustecken. Man kann nie wissen, wann es sich als nützlich erweisen wird. Vergessen Sie nicht, daß Sie Gegenstände in Ihrem Inventar so miteinander kombinieren können, daß völlig neue Objekte entstehen. Klicken Sie einfach mit einem Gegenstand einen anderen im Inventar an.

Unterhalten Sie sich mit allen Leuten, und bringen Sie jedes Thema zur Sprache, das Ihnen zur Verfügung steht. Manchmal müssen Sie dasselbe Thema mehrmals anschneiden, um alle benötigten Informationen zu erhalten; vergewissern Sie sich deshalb, daß Sie das Thema wirklich erschöpfend abgehandelt haben, bevor Sie Ihre Befragung beenden. Im Laufe des Spiels können sich bei den Charakteren neue Gesprächsthemen eröffnen. Sprechen Sie die Leute deshalb immer einmal an.

Zur Vorsicht sollten Sie Ihr Spiel häufig abspeichern. Das Leben hat die Tendenz, ein jähes Ende zu finden, wenn sich Wölfe frei herumtreiben, und die Wölfe, denen Gabriel und Grace auf der Spur sind, scheinen noch stärker und schlauer als normale Wölfe zu sein. Könnte es sein, daß ... ah, nein, es ist Ihre Aufgabe herauszufinden, was diese Wölfe so ... anders macht.
Wenn Sie an einen Punkt gelangen, an dem Sie nicht sicher sind, was Sie als nächstes machen sollen, verfolgen Sie Ihre Schritte zurück. Haben Sie etwas vergessen? Haben Sie wirklich mit allen Leuten gesprochen? Irgend jemand würde sich vielleicht gerne über ein neues Thema mit Ihnen unterhalten. Gibt es eine Stelle auf dem Bildschirm, an der sich der Cursor verändert, die Sie aber noch nicht genau untersucht haben? Bleiben Sie dran, und versuchen Sie, nicht frustriert zu werden. Gabriel und Grace brauchen Ihre Hilfe. Wenn Sie jedoch absolut festhängen, gibt es mehrere Stellen, an denen Sie einen Tip erhalten können. Hinweise finden Sie auf Seite 14.
Machen Sie sich also bereit, dem *Beast Within* gegenüberzutreten. Holen Sie tief Luft. Machen Sie das Licht aus. Zünden Sie eine Kerze an. Sind Sie allein?

Sind Sie sicher?

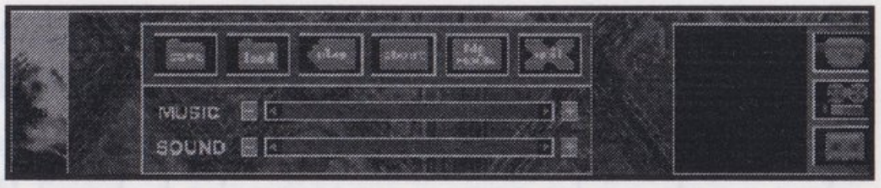
Die Steuerung



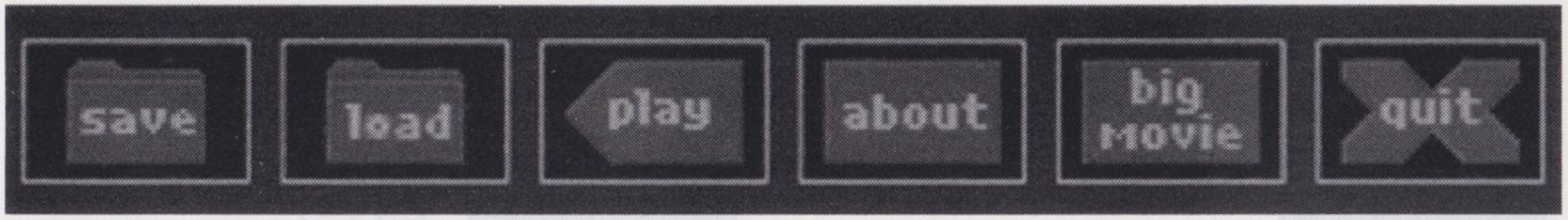
Cursor

Wenn Sie den Cursor über den Bildschirm bewegen, verwandelt sich der Pfeil manchmal in einen Dolch, wenn Sie gewisse Gegenstände, Stellen oder Charaktere damit berühren. Das Auftauchen des Dolches sagt Ihnen, daß Sie mit dem Gegenstand, der die Veränderung hervorgerufen hat, etwas tun können. Klicken Sie das Objekt mit der linken Maustaste an, und schauen Sie zu, was Ihr Charakter damit macht.

Die Steuerleiste



Am unteren Bildschirmrand sehen Sie links das «Gesicht-Icon». Mit einem Klick rufen Sie hier die Steuerleiste auf. In der Steuerleiste können Sie die Lautstärke verändern, Spiele speichern und laden und das Spiel verlassen. Desweiteren können Sie hier die Größe des Filmfensters verändern.



Hier klicken, um ein Spiel zu speichern.	*Hier klicken, um ein gespeichertes Spiel zu laden.*	*Hier klicken, um die Steuerleiste zu verlassen.*	*Hier klicken, um Informationen über das Spiel und die Leute, die es gemacht haben, zu erhalten.*	*Hier klicken, um zwischen halbem und vollem Bildschirm für die Filmwiedergabe umzuschalten.*	*Hier klicken, um das Spiel zu verlassen.*

Das Spiel speichern und laden

Sie werden Ihr Spiel wahrscheinlich abspeichern wollen, nachdem Sie ein schwieriges Puzzle gelöst haben oder mal eine Weile nicht spielen möchten. Sie können bis zu 20 Spielstände in einem Verzeichnis abspeichern und das Verzeichnis, in dem Sie abspeichern, jederzeit wechseln. Speichern Sie oft!

Um ein Spiel abzuspeichern, tippen Sie eine kurze Beschreibung an die dafür vorgesehene Stelle. Möchten Sie ein Spiel ersetzen, klicken Sie auf die richtige Beschreibung (die hervorgehoben wird) und dann auf den Speichern-Button. Beim Laden eines Spiels gehen Sie auf dieselbe Weise vor. Falls Sie ein Spiel (im Lade- oder Speichern-Bildschirm) löschen möchten, gehen Sie genauso vor, klicken aber den Löschen-Button an. Beide Bildschirme zeigen zuerst immer den Spielstand an, der als letzter gespeichert wurde. Möchten Sie das Verzeichnis wechseln, klicken Sie auf den «..\»-Button und geben das gewünschte Verzeichnis ein.

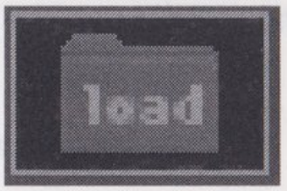
Diese fünf Buttons erscheinen sowohl im Lade- als auch im Speichern-Bildschirm.

Klicken Sie hier, um das Verzeichnis zu wechseln, in dem Sie laden und speichern.

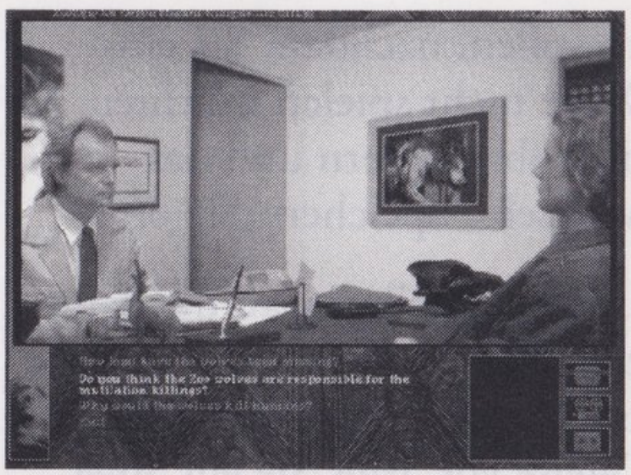
Klicken Sie hier, um das gerade markierte gespeicherte Spiel zu löschen.

Klicken Sie hier, um zum Spiel zurückzukehren.

Im Speichern-Bildschirm... *Klicken Sie hier, um Ihr Spiel zu speichern.*



Im Lade-Bildschirm... *Klicken Sie hier, um das markierte gespeicherte Spiel zu laden.*

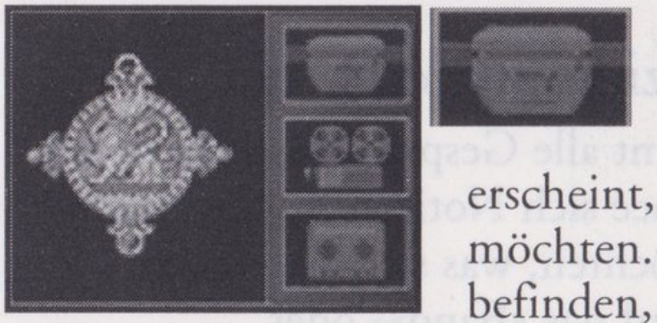


Verhör

In diesem Frage-Modus können Gabriel und Grace andere Charaktere zu bestimmten Themen befragen. Klicken Sie mit dem Cursor auf die Person, die Sie befragen möchten, und eine Liste mit Gesprächsthemen erscheint. Klicken Sie das Thema an, das Sie interessiert, und der Charakter, den Sie befragen, wird darüber sprechen. Wenn er oder sie fertig ist, schauen Sie nochmals in diese Liste. Es könnte sein, daß dort nun neue Themen angezeigt sind. Sie können den Frage-Modus jederzeit verlassen, indem Sie auf Exit (Verlassen) klicken. Wenn Sie mit der Befragung fertig sind, kehren Sie automatisch zum Spiel zurück.

Die Spielsteuerung

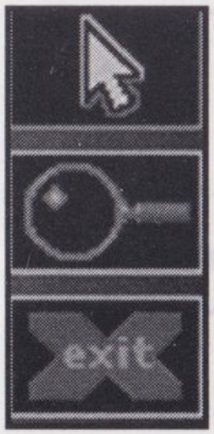
Die Spielsteuerung erscheint rechts am unteren Bildschirmrand. Klicken Sie eine der Boxen an der rechten Seite der Spielsteuerung an, damit drei wichtige Spiel-Features zugänglich werden.



Inventar

Klicken Sie hier, um einen Gegenstand im Inventar anzuwählen. Wenn Ihr Inventar erscheint, klicken Sie auf das Objekt, das Sie benutzen möchten. Solange Sie sich in diesem Steuermodus befinden, können Sie auch zwei Gegenstände miteinander kombinieren, indem Sie mit dem einen auf den andern klicken.

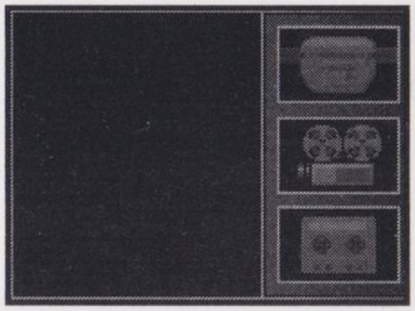
Das angewählte Objekt erscheint in diesem Fenster. Sobald Sie das Inventar verlassen haben, klicken Sie auf dieses Fenster, um den Cursor vom Inventar-Gegenstand in den normalen Pfeil und umgekehrt zu verwandeln. Um festzustellen, ob ein Gegenstand mit einer Person oder einem Objekt des Spiels in Interaktion treten kann, klicken Sie mit dem Inventar-Cursor da auf die Person/das Objekt, wo sich die Farben umkehren. (Die Farben verändern sich immer da, wo der Pfeil-Cursor sich in einen Dolch verwandeln würde.)



Wenn Sie einen neuen Inventar-Gegenstand aufnehmen möchten, klicken Sie mit dem alten hierhin, um den Pfeil-Cursor zu erhalten.

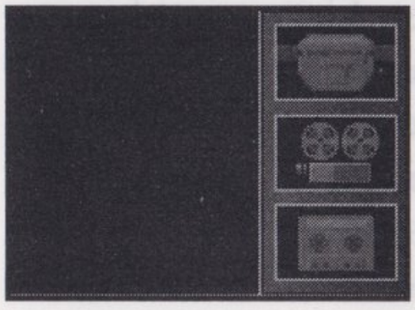
Mit dem Vergrößerungsglas können Sie das angewählte Inventar-Objekt genauer betrachten. Ein Klick auf den Gegenstand enthüllt noch mehr.

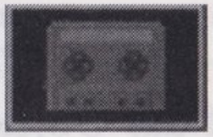
Ein Klick hier bringt Sie zum Spiel zurück.



Der Filmprojektor

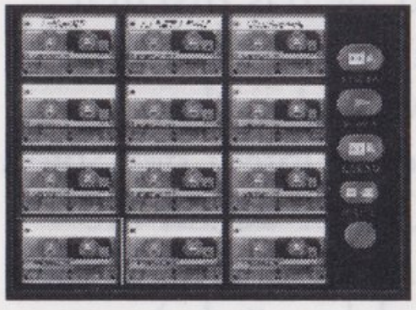
Klicken Sie hier, um einen der wichtigen Filme, die Sie bisher gesehen haben, nochmals zu erleben.



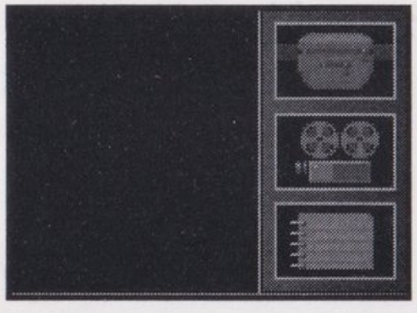


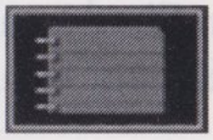
Ihre Indizien aufzeichnen

Gabriel nimmt alle Gespräche auf Band auf, während Grace sich Notizen macht. Wenn Sie sehen möchten, was sie alles wissen, klicken Sie auf das «Band»- oder «Notizbuch»-Icon (unten rechts).

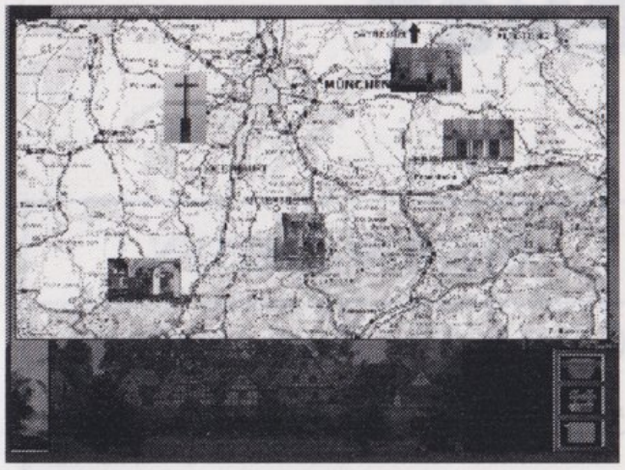


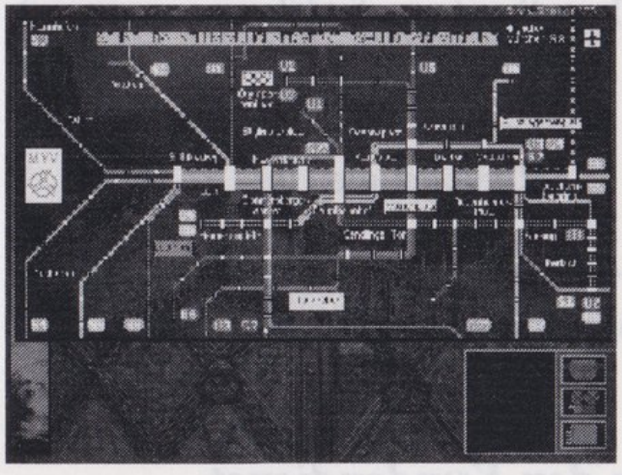
Gabriel legt für jede Person, mit er sich unterhält, ein separates Band an. Um ein Band abzuspielen, klicken Sie es an und dann auf den «Load A»-Button (A laden). Nun klicken Sie auf den «Play»-Button (Abspielen). Klicken Sie das Thema an, das Sie interessiert. Wenn Gabriel zusätzlich ein leeres Band in B legt, kann er mit dem «Splice A B»-Button (A nach B kopieren) Wörter von Band A nach Band B kopieren. Das muß Gabriel in Kapitel 1 tun. Ein Klick auf den «Exit»-Button bringt Sie ins Spiel zurück.





Grace hat verschiedene Notizen für jedes Thema, das sie recherchiert. Mit einem Klick auf die Themen können Sie diese Notizen aufrufen.





Die Karten-Steuerung

Wenn sich Ihr Charakter in ein Auto setzt, erscheint eine der Karten. Ihr Charakter kann nur an bestimmte Orte gelangen. Der Zugang hängt von den Aktionen ab, die er oder sie zuvor im Spiel unternommen hat.

Auf Gabriels Karte bezeichnet eine Box die Stellen, die er in München erreichen kann, während Graces Karte an ihren Zielorten Bilder zeigt.

Gabriels Karte
Die rote Box repräsentiert den Ort, von dem Sie kommen. Die gelbe Box bezeichnet die Stelle, an die Sie jetzt gehen können.

KUNDENDIENST

SERVICE-ABTEILUNGEN	RUFNUMMERN	ÖFFNUNGSZEITEN
Kundendienst- Tel	(D) (06103) 99 40 40	9-19 Uhr - Montag bis Freitag
Kundendienst - Fax	(D) (06103) 99 40 35	Rund um die Uhr
Mailbox Produkt-, Marketing-, Technische Informationen	(D) (06103) 99 40 41	Rund um die Uhr
Hintline* Lösungshinweise	(D) (0190) 515 616	Rund um die Uhr

* Nur in Deutschland verfügbar, 1,20 DM pro Minute<v1.60><e0>

Zögern Sie nicht, sich schriftlich an den Kundendienst von Sierra zu wenden:

SIERRA COKTEL DEUTSCHLAND
Robert-Bosch-Str. 32
63303 Dreieich
Deutschland

Bitte senden Sie diese GARANTIEKARTE an uns zurück (Bitte in Druckbuchstaben ausfüllen!)

3 Gründe, warum Sie die Garantiekarte zurücksenden sollten:

- 90 Tage Garantie auf Ihre Datenträger (Mängel an Material und Beschaffenheit).
- Unsere Hotline steht Ihnen unter der Nummer 06103/994040 für alle Fragen von Montag bis Freitag von 9-19 Uhr zur Verfügung.
- Sie werden regelmäßig über alle Updates, Neuerscheinungen, Angebote u.ä. informiert.

NAME _____

VORNAME _____ **MITGLIEDSNUMMER*** _____

GEBURTSDATUM _____ **ADRESSE** _____

_____

WOHNORT _____ **PLZ** _____

LAND _____ **TÉL** _____

*Wenn Sie bereits eine Mitgliedsnummer haben, bitte hier eintragen

COMPUTER

PC ❑ MAC ❑ ANDERER ❑

BETRIEBSSYSTEM

MS/DOS ❑ WINDOWS ❑

OS/2 ❑

PERIPHERIE

CD ROM ❑ DRUCKER ❑

MODEM ❑ SOUNDKARTE ❑

NAME DER GEKAUFTEN PRODUKTE : _____

KAUFDATUM : _____ Medium: DISKETTEN ❑ CD ROM ❑

- Name und Ort des Geschäftes: _____
- Wo Sie das Produkt gekauft haben _____
- Welche Zeitschriften lesen Sie regelmäßig ?

COMPUTERZEITSCHRIFTEN

1 _____ 2 _____

3 _____ 4 _____

ANDERE ZEITSCHRIFTEN

1 _____ 2 _____

3 _____ 4 _____

Bitte mit 80 Pf
freimachen,
falls Marke
zur Hand

ANTWORT

Sierra/Coktel Vision
Robert-Bosch-Str. 32
63303 Dreieich
DEUTSCHLAND

Der Kundendienst von Sierra liefert die vorliegende Dokumentation als Nachschlagewerk für Sierra-Kunden.
Sierra unternimmt alle erdenklichen Anstrengungen, damit die darin enthaltenen Information zutreffend sind. Sierra übernimmt jedoch keine Garantie, weder ausdrücklich noch andeutungsweise, für die Genauigkeit, die Effektivität oder Vollständigkeit der in dieser Dokumentation enthaltenen Informationen.

SIERRA ON-LINE INC., SOWIE ALLE UNTERNEHMEN DER SIERRA-GRUPPE, IM FOLGENDEN KURZ "SIERRA" GENANNT, ÜBERNIMMT KEINERLEI GARANTIE ODER VERSPRECHEN, DAß DIE DARIN ENTHALTENE INFORMATION MIT IRGENDEINEM ODER ALLEN COMPUTER-SYSTEMEN ARBEITET. SIERRA ÜBERNIMMT KEINERLEI HAFTUNG; WEDER AUSDRÜCKLICH NOCH STILLSCHWEIGEND FÜR DIE DARIN ENTHALTENE INFORMATION, EINSCHLIEßLICH ALLER SCHÄDEN UND AUSFÄLLE VON COMPUTER HARD- UND SOFTWARE-PRODUKTEN, DEM VERLUST DER GARANTIE, ODER DEM VERLUST VON DATEN DURCH DEN BENUTZER ODER DURCH EINE DRITTE PERSON.
WEDER MÜNDLICHE, NOCH SCHRIFTLICHE INFORMATIONEN, VON SIERRA, SEINEN ANGESTELLTEN, HÄNDLERN, DISTRIBUTOREN ODER VERTRETERN, SOLLEN DIESE EINSCHRÄNKUNG DER HAFTUNG ÄNDERN ODER IRGENDWELCHE NEUEN GARANTIEN HERSTELLEN.
IN KEINEM FALL WIRD DIE HAFTUNG SIERRAS JEDOCH DEN KAUFPREIS DES VON IHNEN GEKAUFTEN SIERRA-PRODUKTES ÜBERSTEIGEN.

Sie dürfen dieses Produkt für Ihre persönlichen Zwecke verwenden, aber Sie dürfen Reproduktionen des Handbuches, der Dokumentation oder des Codes dieses Produktes, gleich in welcher Form, nicht verkaufen oder weitergeben, oder dieses Produkt an einen Dritten vermieten. Sie dürfen nur ein einziges Exemplar dieses Produktes auf einem einzigen Terminal, das mit einem einzigen Rechner verbunden ist, verwenden. Sie dürfen dieses Produkt nicht auf einem Netzwerkverbund verwenden, oder es auf mehr als einem einzigen Rechner oder einem einzigen Rechnerterminal installieren.

Ihr Sierra-Kundendienst

Mitwirkende

SPIELENTWURF UND -TEXT: Jane Jensen
PRODUKTION UND PROJEKT-MANAGEMENT: Sabine Duvall
KÜNSTLERISCHE LEITUNG: Nathan Gams
GRAFIKENTWURF: Darlou Gams
GRAFIK: John Schroades, Layne Gifford
LEITUNG DER PROGRAMMIERUNG: Jerry Shaw
PROGRAMMIERUNG: Steve Conrad, Bill Schrodes, Chris Carr, Adam Bently, Dave Artis
MUSIK/AUDIO-REGIE: Jay Usher
KOMPOSITION DES HAUPTTHEMAS: Robert Holmes
KOMPOSITION DER OPERNSEQUENZ: Robert Holmes
ZUSÄTZLICHE ORCHESTRIERUNG UND ARRANGEMENT: Jay Usher
OPERN-LIBRETTO: Jane Jensen
OPERNLIEDER GESUNGEN VON:

Hildegunde Karen Oleson
Baron Norman Smith
Hildegundes Vater David Bukey
Hildegundes Mutter Jacinta Koreski
Dorfleiter Gino Lucchetti
Schmied Brian Box
Dorfbewohner Steve Kennedy, Erin Rogness, Dana Bogg, Daniel Blake, Rose E. Betz Zall
Fahrende Sänger Greg Bennik, Jason Garfield, Robert Bailey

MUSIKREDAKTION UND ZUSÄTZLICHE MUSIK: Brian Min, Victor Crews
ÜBERSETZUNG DES OPERN-LIBRETTOS: Kai Brinkmann
LEITUNG AUDIO UND SOUNDEFFEKTE: Rick Spurgeon, Kelli Spurgeon
AUDIO-BEARBEITUNG: Craig Denny, Denny Usher, Paula Shilling, Bob Ballew, Bill Davis Jr., Scott Murphy, Randy Littlejohn
LICHT:
Craig Denny, Paula Shilling, Debbie Usher, Randy Littlejohn, Bill Davis Jr., Kelli Spurgeon, Rick Spurgeon, Scott Murphy

FILM-PRODUKTION:

Regie	Will Binder
Regieassistenz	Gil Neuman
Leitung der Fotografie	Randy Littlejohn
2. Regieassistenz	Karen Reznik
Management der zweiten Aufnahmeteams	Dave Plaskett
Casting	Dan Parada/Montgomery & Parada
Kostümentwurf	Marcelle Gravel
Make-up	Cindy Jordan, Ed Butterworth
Frisuren	Gil Tobon
Requisite	Alex Batlin
Produktionsassistenz	Linda McConnell, Pall Grimsson
Redaktion	Peter Lonsdale
Redaktionsassistenz	Eric Friedman

STUDIO: Bill Crow, Rob Koeppel, Ron House, Randy Littlejohn, Bob Ballew, Craig Denny

NACHBEARBEITUNGS-LEITUNG: Tony Hernandez

NACHBEARBEITUNGS-KOORDINATION: Ken Prugh

ELEKTRONISCHE NACHBEARBEITUNG: Dana Moody, Tim Loucks

ELEKTRONISCHE ABMISCHUNG: Linda Lubken

VIDEO-BEARBEITUNG: Darvin Atkenson, Robin Bradley, Jim Matson

3D-WERWÖLFE: Brandee Prugh

3D-ANIMATION: Richard Powell, Brian Judy, Linda Lubken

LEITUNG QUALITÄTSSICHERUNG UND ENTWURFASSISTENZ: Judy Crites

LEITUNG KONFIGURATIONSTEST: John Trauger

SYSTEM-PROGRAMMIERUNG: Larry Scott, Ed Critchlow, Dan Foy, Terry McHenry, Chris Smith, Greg Tomko-Pavia, Jay Lee, Brick Baldwin, Dave Artis, Bryan Waters

KONFIGURATIONSTEST-TEAM: Michael D. Jones, Jillian Leonard, John Cunney, Steve Deckert, Karen Austin, Marsha McCarty, John Ratcliffe, Mike Pickhinke, Leonard Salas, Bill Davis, Jr., Sharon Simmons, Scott Howell, Paul Trowe, Michael Brosius, Joe Carper

BETA-TEST & KOORDINATION: Gary Brown, Beth Quintana

DOKUMENTATION:

Autoren	Leslie Sayes Balfour, John Trauger
Design und Produktion:	Lori Lucia

DARSTELLER:

Gabriel	Dean Erickson
Grace	Joanne Takahashi
Ludwig II	Russell Mitchell
Von Glower	Peter Lucas
Von Zell	Richard Raynesford
Klingmann	Wolf Muser
Preiss	Clabe Hartley
Von Aigner	Clement v. Franckenstein
Hennemann	Edmund Shaff
Gerda	Andrea Martin
Werner Huber	Kay Kuter
Leber	Nicholas Worth
Übergrau	Frederick Solms
Xaver	Etan Boritzer
Frau Schmidt	Judith Drake
Herr Schmidt	Bruce Morrow
Thomas (Zoohelfer)	Gil Neuman
Michael Hessel	Christopher Shea
Dorn	Jack Orend
Bürgermeister Ernst Habermas	Bert Hinchman
Herr Dallmeier	Michael Wilhelms
Georg Immerding	Brad Greenquist
Frau Müller (Dame in Herrenchiemsee)	Rosemarie Belden
Wachtmeister Fink (Polizeistation)	Ron House
Deutsche Reporterin	Mary Stavin
Kronleuchtermeister	BW Wiff
Priester von St. Georg	Karl Lienhof
Kuckucksuhrenverkäufer	Zachary Charles
Wurst-Verkäuferin	Patricia Coleman
Klaus Immerding	Endre Hules
Engelhart	Hans Tester
Sepp Huber	Wesley Mann
Postbeamtin Rittersberg	Brigette Kozub
Arbeiter auf Schloss Ritter	Manfred Hofer
Detta	Melanie Good
Stätter	Jed Curtis
Frau Hogel (Übergraus Sekretärin)	Diane Frank
Thomas Chaphill	Chris Tennant
Gabe-Fan (Intro-Film Kapitel 2)	Royce Herron
Butler (von Glowers)	Dave Plaskett
Wachen Neuschwanstein	Chris Boylan, Gari Boylan
Dr. Gudden	Ross Evans
Professor Barclay	Stephen Stavast
Von Glowers Mutter	Cathy Wilcox
Weitere Rollen	Jennifer Holleson, Matthew Kalashian, Jack Beck, Jason Casey, Lori Webb, Ivy Webb, Monica Harkiewicz, George Pauls, James Tuck, Rodney Parks, Michael Fennacy, Tere Cordua, Robert Larka, Warren Pannett, Daniel Osers, Cindy Lee Richter, Kach Hovanessian, Charles Kahn

©1995 Sierra On-Line, Inc.® und™ sind Warenzeichen von oder lizenziert
für Sierra On-Line, Inc. Alle Rechte vorbehalten.

Windows ist ein eingetragenes Warenzeichen der Microsoft Corporation.

S46005Z0Z06ZZ

SIERRA®